تعريف اللعب وأهميته

مقدمة

اللعب نشاط سلوكي هام يقوم بدور رئيسي في تكوين شخصية الفرد وهو ظاهرة سلوكية في الكائنات الحية , وتتميز فيها الفقريات العليا والإنسان على وجه الخصوص والميل إلى اللعب فكري موروث في كل طفل طبيعي الميل إلى الحركة اشد ميول الطفل الفطرية ظهورا , وأبقاها في مراحل نموه المختلفة. ويرجع ذلك إلى أن اللعب نشاط تلقائي فاللعب ضروري للطفل ضرورة الهواء الذي يتنفسه وطبيعي لنموه الطبيعي. وسواء شئنا أم لم نشأ سيلعب الأطفال لأن اللعب ظاهرة طبيعية لنموهم وتطورهم. إنه وسيلتهم في التعبير وطريقتهم في الحياة أنة العمل الذي يجرب الطفل فيه ويتعرف على العالم من حوله وتتوقف درجة تعليمة إلي درجة كبيرة على نجاح اختبارات أدوات اللعب واستخدامها.

مفهوم اللعب:

إن اللعب مظهر من أهم مظاهر الطفولة، فالطفولة هي مرحله اللعب في حياه الإنسان بل وعند الحيوان الراقي نجد الفيل يقضي كل زمن صحوه ونشاطه في اللعب، وليس من السهل علينا نحن الكبار أن نوقف تيار اللعب الجارف ولا أن نقف حائلا دون تحقيق هذه الرغبة وهذا النشاط، فاللعب استعاد فطري وطبيعي وهو عند الطفل ضرورة من ضروريات حياته مثل الأكل والنوم فالطفل ليس بحاجه إلى تعلم اللعب ولكنه في حاجه إلى الإرشاد والتنظيم.

وليس معنى ذلك أن الشخص البالغ لا يلعب فاللعب موجود عند جميع الناس في مختلف السنوات من الطفل الرضيع إلى الرجل المسن الهرم ولكن اللعب بالنسبة للكبار لا يعتبر عنصرا جوهريا أساسيا ومستديما كما هو الحال عند الطفل، ويدخل في نشاط اللعب عنصر الاهتمام والقوه العضلية بنسب متباينة حسب نوع اللعب ويمكن تحديد معنى اللعب بأنه نشاط إرادي مغمور بالحماس والرغبة فاللعب يصدر عاده من

الممسوحه ضوئيا بـ CamScanner

طبيعة الفرد نفسه ولا يفرض عليه من الخارج ويقوم الفرد بهذا النشاط لمجرد شعوره باللذة والارتياح.

وليست طبيعة النشاط وحدها هي التي تحدد اللعب وتفصله عن العمل الجدي بل أن الذي يفصل في ذلك هو اتجاه الفرد نفسه في هذا النشاط، فمثلا نشاط الرقص والحركات الإيقاعية يعتبر لعبا حينما يؤديه الأطفال وهم في انطلاق وحرية ولكن إذا ما قامت بهذا النشاط نفسه إحدى المدرسات لتعليمه للأطفال فانه يعتبر بالنسبة إليها عملا جديا.

تعريفات اللعب:

1- في عام 1887 يقدم لنا فرويل تعريفاً للعب باعتباره وسيلة يحافظ بها الطفل على كل خبراته حيث أن اللعب هو ميكانيزم موحد للخبرة , وهو أكثر أنشطة الطفل روحانية.

2- ثم في عام 1901نجد تعريف جروس مشيراً إلى أن اللعب هو نشاط غريزي يتم أكتسابه من خلال التدريب والمران , تدريباً للغرائز ليس على النحو الغريزي والجسمي وإنما على نحو سيكلوجي (سلوى عبد الباقي , 1992)

3- وتقدم إليزابيث هارلوك عام 1934 تعريفاً للعب مؤداه أن اللعب هو النشاط دون اعتبار للنتائج والتي تتحقق في النهاية ويتميز هذا النشاط بالتلقائية بعيداً عن الضغط والقوة والإكراه الخارجي.

4- وامتداداً لهذه التعريفات النمائية نجد تعريف بهلر 1937 والذي ينبثق من اللعب نفسه (سلوى عبد الباقي 1992).

5- ونحو مزيد من التعريفات الأكثر عمقاً والتي تبلور المفهوم على نحو يتسم بالدقة نجد أحد أهم الإسهامات النظرية على يد إريكسون يقدم تعريفاً للعب عام 1950 يشير فيه إلى إن " اللعب هو وظيفة للانا وهو محاولة لتآلف العمليات الجسمية والاجتماعية.

6- ويبدأ الاتجاه نحو تكامل المفهوم وتنوع تناوله الانفعالي والنمائي والمعرفي فنجد في عام 1951 يقدم لنا بياجيه في كتابه الرائد " اللعب والأحلام والمحاكاة تعريفاً

الممسوحه ضوئيا بـ CamScanner

يشير فيه إلى أن اللعب هو سيادة لعملية التمثل على عملية الموائمة , فاللعب عبارة عن تمثل خالص يغير المعلومات القادمة لكي تلائم متطلبات الفرد وكل من اللعب والمحاكاة لهما دور تكاملي في تطور الذكاء.

7- ونلاحظ إن مع التطور الزمني نجد اتساعا أفقيا ورأسيا لمفهوم اللعب فتشير لوفنفيلد إلى أن اللعب بالنسبة للطفل هو عمل وتفكير وفن وتسلية ولا يمكن أن نقصره على غرض واحد، فالطفل يبذل فيه جهداً كبيراً ووقتاً وتفكيراً وطاقة.

8- ومن أكثر التعريفات عمومية هو تعريف هاتوب 1964 والذي يرى فيه أن اللعب هو أي شيء يفعله الطفل عندما لا يكون نائماً أو لا يأكل أو يقوم بأي عمل روتيني مشابه لذلك وهو انشغال جدي يتزامن مع نمو الطفل العقلي والجسمي وتتكامل من خلاله فعالياته الاجتماعية والعاطفية.

9- ومن التعريفات السلوكية تعريف برونر 1972 ويعرف اللعب بأنه هو السلوك الذي يتيح للكائن، أن يكون قادراً على الاكتشاف والتدريب على استراتيجيات سلوكية جديدة.

10- ويضيف ويسلر 1976 مؤكد على وجهة النظر السلوكية مشيراً إلى أن اللعب يتكون من سلوكيات وتتابعات سلوكية متحكم فيها من جانب الكائن أكثر من أن يكون متحكماً فيها من جانب المثير، وهي سلوكيات تبدو موجهة فعلياً من الظاهر أنها تؤدي لذتها حيث تفضي إلى تأثير إيجابي وتبعث على الارتياح.

11- ومن وجهة النظر الشمولية نجد تعريف فيجوتسكي يعرف اللعب بأنه يحتوي على كل جوانب النمو في صيغة مكثفة وهو مصدر رئيسي للنمو.

12- ويضيف كاليوس روجر بعداً جديداً في تعريفه لمفهوم اللعب مشيراً إلى أنه نشاط حر يمارس بدون قهر ويؤدي إلى السرور ويعتمد على التخيل حيث يعوض كثيراً ما يواجه في الحقيقة أو الواقع.

13- ويعرفة أوتو ونينجر 1983 بأنه الطريقة التي يستطيع بتا الطفل التفاهم مع الواقع، فمن خلال اللعب يستطيع الأطفال مراجعة أفكارهم وأيضاً يستطيعون تشكيل وسائل تمكنهم من استخدام تلك الأفكار.

الممسوحة ضوئيا بـ CamScanner

14- وفي العام نفسه 1983 يقدم فيجوتسكي تعريفاً ثانياً لمفهوم اللعب مشيراً إلى أن اللعب هو خلق لموقف متخيل وينشأ من جملة العوامل الاجتماعية والانفعالية والمعرفية.

15- وفي العام نفسه 1983 يقدم موسين تعريفاً سلوكياً للعب مؤداه أن اللعب هو ميل سلوكي يظهر في المحيط الوصفي والأدائي وينصح من السلوكيات الملاحظة.

16- ويعرفه كوهلبرج 1987 بأنه تعبير عن شكل السيطرة والسيادة للأنشطة الدافعة للاستقلال والتحكم في الموضوعات الواقعية والتي تعبر عن مدى تكيف الطفل.

17- بينما تشير دوريس فرومبيرج إلى تعريف اللعب بوصفة نشاطاً رمزياً له معنى يرتبط بخبرات الحياة اليومية للأطفال ويكون ذا طابع رمزي ولاذ وتلقائي.

18- وأحد أهم التعريفات التحليلية النفسية التي قدمها وينيكون والذي أشار إلى أن اللعب هو الشكل الجوهري للتواصل بالنسبة للطفل، حيث أنه خبرة تلقائية مستمدة من الحياة وتدور في إطار زمني ومكاني.

19- ويستطرد وينيكون مفسراً وشارحاً الإطار المكاني للعب مشيراً مكاناً خيالياً بأن اللعب مكان خيالي ويعرفه بنفيه، فهو ليس بالمكان الداخلي أي جسم الطفل وكذلك ليس بالمكان الخارجي "الواقع" وإنما هو بينهما.

20- وأخيراً نجد تعريف شيلاجوسي 1992 والتي تعرف اللعب بأنة البيئة الطبيعية لنمو وتطور مختلف المهارات ولتعلم التفاعل مع الآخرين.

مميزات اللعب:

1- **اللعب غاية في ذاته:** إننا إذا اختبرنا الخصائص الأساسية التي تتوفر عاده في اللعب وتميزه عن غيره من أوجه النشاط يتبين لنا إن اللعب ليس سلوكا قائما بذاته أو طاقه معينه لها نمط خاص يميزها عن غيرها، إن اللعب يتحدد بواسطة اتجاهات خاصة في السلوك أو بواسطة وجود هدف عام معين، تتجه نحوه الطاقة أو النشاط وبحيث يتميز كل فعل بدرجة أو أكثر أو اقل قربا من هذا الهدف وبعبارة أخرى يمكننا القول أن اللعب غاية في ذاته في حين أن كل وجه من أوجه النشاط الأخرى،

الممسوحه ضوئيا بـ CamScanner

كالعمل الجدي يستلزم وجود هدف آخر لا يحتويه النشاط في ذاته إلا أن هذا المحك الـذي نختـبر به اللعب ينقصه بعض الدقة فيقول (سوريو) في كتابـه جـمال الحركـة إن لكـل لعبـه هـدفا معينـا يعمل اللاعب قطعا على تحقيقها في نشاطه وبهذا يصبح لكل لعبه نتيجة يجب تحقيقها تمامـا كـما ينبغي أن يتحقق في العمل الجدي ولتصحيح هـذا الوضـع إذن ينبغـي أن نقـول إن اللعـب يشـمل الهدف في ذاته وأما العمل فهو يختص بتحقيق هدف خـارجي عـن العمـل نفسـه فالعمـل وسـيله لتحقيق هدف خارجي وأما اللعب فهدفه داخلي ضمن اللعب نفسه فالطفل حيـنما يلعـب يشـعر باللذة في استخدام قواه واستعداداته وتعتبر هذه اللذة بمثابة عله النشاط الذي يقوم به، وبعبـارة أخرى يمكننا أن نقول إن المقياس الذي يميز اللعب عن العمل الجدي هـو في التعـارض بـين إخضـاع الموضوعات لنشاط الطفل وبين إخضاع نشاط الطفل لموضوعات خارجية ففي حاله اللعب يستعين الطفل بأدوات كثيرة وهذه الأدوات توجد لخدمه اللعب وهي وسائل لتحقيق اللعب وأما في حالـه العمل الجدي فان الفرد يبذل نشاطه هو لتحقيق الموضوع الخارجي الذي هو الهدف الـذي يعمـل لأجله.

وليس لنا أن نفهم أن هناك حدا فاصلا بين هذين النوعين من النشاط والفرق الوحي بينهما يكمن في اتجاه الفرد وسلوكه في هذا النشاط فجمع طوابع البريد مثلا يمكن أن يكون لعبه بالنسـبة للأطفال أو هواية لشخص بالغ، وقد يكون في الوقت نفسه عملا جيدا بالنسبة لشخص آخر يجمـع بضائع لبيعها ويتاجر فيها لكي يكسب قوته، وكذلك الرسم فـيمكن أن يكـون لتمضـية وقـت سـار، فيشغل به طفل أو شخص بالغ ولكن إذا كان الدافع للرسم هو الدخول في مسابقه للحصول عـلى جائزة أو لكسب العيش فان الرسم يصبح حينئذ عملا جديا ولـيس للتسـلية ففـي حالـه مـا يوجـه نشاط اللعب نحو غرض آخر غير السرور والتسلية يأخذ صوره العمل الجدي.

2- **اللعب تلقائي:** والمحك الثاني الذي يمكن أن نميز به اللعب عن العمل الجدي هـو في أن اللعب تلقائي ينبع من الذات في حين أن العمـل الجـدي إجبـاري ويسـتلزم التوافق في الواقع الخـارجي ولكـن هـل يمكـن أن نسـتنتج مـن ذلـك أن التفكـير البدائي البسيط بل وحتى تفكير العلماء أنفسهم اقل بداية من اللعـب أو تنعـدم

الممسوحة ضوئيا بـ CamScanner

فيه التلقائية إطلاقا، ثم ما موقفنا من الفنان الذي يندفع في تلقائية لإنتاج معين ؟ وإذن لكي تحدد هذا المحك أو المقياس ينبغي أن نميز بين قطبين احدهما تلقائي فعلا بدون أي رقابة أو ضغط أو توجيه، والآخر بناء على توجيه ورقابة من المجتمع أو الواقع الخارجي ولو دققنا النظر في هذا المقياس للتمييز بين اللعب والعمل لوجدنا انه يكاد يكون المقياس السابق فاللعب هو تمثل الواقع الخارجي بطريقة تنبع من الداخل في حين أن العمل الجدي هو عمليه التمثيل التي تهدف إلى تحقيق توازن والتوافق مع الأفراد الخارجيين أو مع البيئة الخارجية أي تتخذ هدفها من الخارج.

3- **هدف اللعب تحقيق اللذة:** وأما الخاصية الثالثة التي يمكن نميز بها اللعب عن العمل فهي أن اللعب يهدف إلى تحقيق اللذة في حين أن العمل الجدي موجه نحو تحقيق غاية مفيدة بصرف النظر كونها مرتبطة باللذة أو بعيدة عنها، إن هذا المقياس يمكن كذلك أن نترجمه في حدود المقياس الأول، فاللعب يتخذ هدفه من الذات لان الذات تسعى وراء اللذة وتتجنب الألم في حين أن العمل لا يقوم على الناحية الذاتية أو وراء تحقيق لذة فردية مثل اللعب فهل يمكننا أن نتفق مع كلابارید في أن اللعب هو إشباع مباشر للحاجات والرغبات في حين أن العمل وسيله لتحقيق هدف معين، ولكننا لو نظرنا إلى ميدان اللعب نجد أن اللعبة الواحدة قد تصل في تعقيدها واستلزامها لنشاط متزايد مالا يسهل علينا أن نميزه عن العمل ومع ذلك لا يفوتنا أن نشير في الإجابة على هذا الاعتراض إلى أن اللعب يصاحبه طوال هذا التعقيد كفاح مرتبط باللذة وهذا هو ما اتجه إليه فرويد في تفريقه بين اللعب والعمل، فيرى أن اللعب يصاحبه إشباع مباشر يطلق عليه (مبدأ اللذة) في حين أن العمل الجيد يتخذ أساسا له مبدأ (الواقع والحقيقة) فإذا كان العمل يصاحبه لذة يمكن رغم ذلك أن نميزه عن اللعب بان اللذة تصاحبه وليست غايته لكنه يهدف إلى غاية موضوعيه خارجية عن الذات ومع ذلك يبقى أمامنا اعتراض آخر على هذا المقياس يرمي إلى شئ من التجديد و يوجد هناك بعض الألعاب تصاحبها كفاح اقرب إلى الألم منه إلى اللذة، ويجيبنا فرويد على هذا الاعتراض بأنه في هذه الألعاب توجد مواقف

الممسوحة ضوئيا بـ CamScanner

مماثلة لتلك التي يصفها بأنها وراء (مذهب اللذة) إن مثل هذه الحالات تظهر أن هذه الخيارات مهما كانت مؤلمه هي العامل الأول في اللعب وان الفرد يقوم بها لذاتها، وانه يحس باللذة نتيجة لها فإذا عرفنا أن الفرد قد يميل أحيانا تعذيب الذات واستشعار اللذة من هذا الألم تلاشى أمامنا غموض هذا الاعتراض وعرفنا كيف نفسر اتخاذ اللعب طابع التكرار الممل أحيانا أو التصرفات المؤلمة أحيانا أخرى لان الألم علته اللذة أو هو سرها الذي يشعر بالرضى النفسي، وفي عبارة أخرى يمكن أن نعتبر اللعب يسعى نحو تحقيق اللذة بحسب الاعتبار الذي تتجه إليه الذات لاستنشاق عبير هذه اللذة وإذن هو الهدف الذاتي الذي ينبع من الداخل وإذن فهذا المقياس هو نفس المقياس الأول.

4-**اللعب غير منتظم:** والميزة الرابعة التي يطبقها تارة بعض علماء النفس الأمريكان هي الحاجة النسبية إلى التنظيم في اللعب فهم يعتبرون أن اللعب ينقصه التكوين المنظم وانه يتعارض مع التفكير الجدي الذي يتخذ طابعا له التنظيم الدقيق ويعلق فرويد هنا كذلك تعليقا جديد في ضوء نظريته لرمزيه اللاشعور فهو يرى أن اللعب الإيهامي أو الرمزي غير موجه في حين أن التفكير المنطقي خاضع للتنسيق والتنظيم والتوجيه والتفسير إذن الميزة لهذا المقياس هو أن اللعب الرمزي غير موجه لان الجانب اللاشعوري يمتص الواقع الخارجي ويخلصه من الخضوع للقواعد العامة ثم يمزجه بالرغبات اللاشعورية وهكذا يصبح غير خاضع للمنطق أو التنظيم أو التوجيه كشأن أي ظاهره لا شعورية.

5-**اللعب يعبر عن الصراع النفسي:** والدلالة الخامسة التي يميز بها اللعب عن العمل الجدي هي أن اللعب يخلو من الصراع النفسي، ان الصراع ينعدم بالنسبة لميدان اللعب وحتى وإذا ظهر في هذا الميدان فان الذات تتحرر منه عاجلا أم آجلا عن طريق التعويض أو التنفيس أو التعبير الحر، في حين أن ميدان العمل الجدي ملئ بعوامل الصراع النفسي ولا يمكن تجنبها، ولا شك في أن هذه الدلالة تبدو منطقية بوجه عام لأنها تبرز لنا تعارض بين الحرية وبين الطاعة أو الخضوع أو الثورة ولكننا إذا كنا نسلم بهذه الدلالة ينبغي ألا ننسى أنها تقوم على جانب

الممسوحه ضوئيا بـ CamScanner

واحد من كل مرتبط يشمل عده جوانب أنها ناحية واحده من الصورة العامة وليكن أساسها سليم ففي اللعب تسيطر الذات على كل الميدان ولذلك فهي لا تخضع لأي صراع نفسي في حين أن العمل الجدي يستلزم الخضوع لمبدأ الواقع بما فيه من اعتبارات ومقاييس فلا تلبث الذات أن تقبع خاضعة لهذه المعايير ولكنها في نفس الوقت تنطوي على صراع نفسي كبير بين جوانحها.

أهمية اللعب في حياة الأطفال وفوائده:

اهتم العلماء كثيرا في بيان أثار اللعب في حياة الأطفال، فهذا عالم النفس الألماني (كارل بيولر) يؤكد أهمية اللعب في النمو العقلي للطفل وهذا العالم الروسي (ماكارينكو)يؤكد التأثير البالغ للعب في تكوين شخصية الطفل ومن المؤكد أن اللعب فوائدة من نواح عديدة، وسنوضح فيما يلي فوائد اللعب من النواحي الجسمية والعقلية والاجتماعية والخلقية والتربوية.

1- **من الناحية الجسمية:** اللعب نشاط حركي ضروري في حياة الطفل لأنه ينمي العضات ويقوي الجسم ويصرف الطاقة الزائدة عند الطفل، (AURPLUS energy outlet) ويرى بعض العلماء إن هبوط مستوى اللياقة البدنية وهزال الجسم وتشوهاته هي بعض نتائج تقييد الحركة عند الطفل لان البيوت الحالية المؤلفة من عدة طوابق قد حدت من نشاط الطفل وحركته فهو يحتاج إلى الركض والقفز والتسلق وهذا غير متوافر في الطوابق الضيقة المساحة فمن خلال اللعب يحقق الطفل التكامل بين وظائف الجسم الحركية والانفعالية والعقلية التي تتضمن التفكير والمحاكمات ويتدرب على تذوق الأشياء ويتعرف على لونها وحجمها وكيفية استخدامها.

2- **من الناحية العقلية:** اللعب يساعد الطفل على أن يدرك عالمه الخارجي وكلما تقدم الطفل في العمر استطاع أن ينمي كثيرا من المهارات في أثناء ممارسته لألعاب وأنشطة معينة , ويلاحظ إن الألعاب التي يقوم فيها الطفل بالاستكشاف والتجميع وغيرها من أشكال اللعب إلى يميز مرحلة الطفولة المتأخرة تثري حياته العقلية بمعارف كثيرة عن العالم الذي يحيط به، ويضاف إلى هذا ما تقدمة

الممسوحة ضوئيا بـ CamScanner

القراءة والرحلات والموسيقى والأفلام السينمائية والبرامج التليفزيونية من معارف جديدة، وفي إحدى الدراسات التي أجريت على أطفال الرياض والمدارس الابتدائية في أبريطانيا في سن (4-7) سنوات لوحظ أن الأطفال الذين ابدوا اهتماما خاصا باللعب بالسفن وبنائها ونظام العمل فيها ازدادت حصيلتهم اللغوية.

وخلاصة الأمر يجب تنظيم نشاط اللعب على أساس مبادئ التعلم القائم على حل المشكلات وتنمية روح الابتكار والإبداع عند الأطفال.

3- **من الناحية الاجتماعية:** إن اللعب يساعد على نمو الطفل من الناحية الاجتماعية ففي الألعاب الجماعية يتعلم الطفل النظام ويؤمن بروح الجماعة واحترامها ويدرك قيمة العمل الجماعي والمصلحة العامة، و إذا لم يمارس الطفل اللعب مع الأطفال الآخرين فانه يصبح أنانيا ويميل إلى العدوان ويكره الآخرين لكنه بوساطة اللعب يستطيع أن يقيم علاقات جيدة ومتوازنة معهم وان يحل ما يعترضه من مشكلات (ضمن الإطار الجماعي) وان يتحرر من نزعة التمركز حول الذات.

4- **من الناحية الخلقية:** يسهم اللعب في تكوين النظام الأخلاقي المعنوي لشخصية الطفل، فمن خلال اللعب يتعلم الطفل من الكبار معايير السلوك الخلقية كالعدل والصدق والأمانة وضبط النفس والصبر، كما إن القدرة على الإحساس بشعور الآخرين " empathic ability" تنمو وتتطور من خلال العلاقات الاجتماعية التي يتعرض لها الطفل في السنوات الأولى من حياته.

وإذا كان الطفل يتعلم في اللعب إن يميز بين الواقع والخيال فان الطفل من خلال اللعب وفي سنوات الطفولة الأولى يظهر الإحساس بذاته كفرد مميز فيبدأ في تكوين صورة عن هذه الذات وإدراكها على نحو متميز عن ذوات الآخرين رغم اشتراكه معهم في عدة صفات.

5- **من الناحية التربوية:** لا يكتسب اللعب قيمة تربوية إلا إذا استطعنا توجيهه على هذا الأساس لأنة لا يمكننا أن نترك عملية نمو الأطفال للمصادفة، فالتربية

الممسوحه ضوئيا بـ CamScanner

العفوية " Laissez Faire " التي اعتمدها روسو لا تضمن تحقيق القيمة البنائية للعب وإنما يتحقق النمو السليم للطفل بالتربية الواعية التي تضع خصائص نمو الطفل ومقومات تكوين شخصيته في نطاق نشاط تربوي هادف، وقد أجريت دراسات تجريبية على أطفال من سن (5-8) سنوات في (18) مدرسة ابتدائية وروضة أطفال منها (6) مدارس تجريبية تقوم على استخدام نشاط اللعب أساسا وطريقة للتعليم وقد تراوح وقت هذا النشاط ما بين ساعة إلى ساعة ونصف يوميا و(12) مدرسة تؤلف المجموعة الضابطة التي لم يكن فيها تقريبا توظيف للعب نشاطا للتعلم.

وكشفت نتائج مجموعة المدارس التجريبية عن مستويات متقدمة للنمو في جوانب شخصية الطفل كلها مقارنة بالمستويات الأقل التي ظهرت لدى المجموعة الضابطة ويمكننا تلخيصها فيما يلي:

1- نمو مهارة جمع المواد بحرص وأدب (عند الطفل) لكي يجعل منها شيئا تعبيريا يثير اهتمامه وشغفة.

2- الرسم الحر بالأقلام والتعبير الحر عما يراود الطفل من أفكار في رسومه.

3- نمو مهارة الإجابة عن الأسئلة الموجهة إلى الطفل وتكوين الجمل المفيدة والتعبير الحر المباشر عن أفكارهم.

4- نمو مهارة عقد علاقات قائمة على الصداقة والود مع الأطفال والكبار ممن لا يعرفونهم.

5- سلوك اجتماعي ناضج في علاقاتهم مع الأطفال الآخرين.

6- التمكن من مهارات الكتابة بسرعة ونظافة وإتقان.

7- القدرة على تركيز الانتباه على الأعمال المطلوب القيام بها من قبل الأطفال.

الممسوحة ضوئيا بـ CamScanner